Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

Schoolspellenkist

School games box
Schulspielekiste
Boîte à jeux scolaires

522.034

doing is learning. heutink

Schoolspellenkist

1. Prikkelen

Inhoud

- 1 speelveld
- 16 pionnen
- 1 ogendobbelsteen
- 1 cijferdobbelsteen

Spelregels

Het spel kan gespeeld worden door 2, 3 of 4 kinderen. Iedere speler zet 3 van zijn pionnen op de beginvakken van zijn kleur. De vierde pion wordt op het startvak van zijn kleur geplaatst.
Alle spelers gooien nu een keer met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Iedere speler mag zijn pion in de richting van de pijl zoveel vakken vooruit zetten als hij ogen gooit. Zodra het startvak vrij is, mag men weer een nieuwe pion inzetten. Onderweg kan men op een gekleurd vak van een tegenstander terecht komen. Wanneer dat gebeurt moet men naar start. De speler die het eerst met alle 4 de pionnen in de vierkante eindvakken is, is winnaar. In de eindvakken kan men alleen met het juiste aantal gegooide ogen komen.

2. Ballonnen spel

Inhoud

- 1 speelveld
- 24 fiches
- 1 kleurdobbelsteen
- 1 cijferdobbelsteen

Spelregels

Het spel kan gespeeld worden door 2, 3 of 4 kinderen. Het spel kan zowel met een kleurdobbelsteen als met een cijferdobbelsteen gespeeld worden. Elk kind krijgt zes ballonnen toegewezen, met de corresponderende kleur fiches. Eerst mag ieder met de cijferdobbelsteen gooien en wie het hoogste gooit mag beginnen. Correspondeert de gegooide kleur of het cijfer met de kleur of het cijfer van de ballon op het speelveld, dan wordt daar een fiche opgelegd. Als moeilijkheidsfactor kunnen kleur- en cijferdobbelsteen in combinatie gebruikt worden. De speler die het eerst de fiches op het speelveld heeft kunnen plaatsen is winnaar.

3. Winkelen

Inhoud
- 1 speelveld
- 1 kleurdobbelsteen
- 4 pionnen

Spelregels
Het spel kan gespeeld worden door 2, 3 of 4 kinderen. De start is vanaf het hek in de tuin. Eerst mag ieder met de kleurdobbelsteen gooien, wie de kleur blauw gooit mag beginnen. Daarna gooien de kinderen om de beurt met de kleurdobbelsteen. De gegooide kleur geeft aan om naar het dichts bijzijnde vakje van dezelfde kleur te gaan. Bij elke winkel moet één beurt worden overgeslagen, komt men bij een restaurant dan gaat men gezellig koffie drinken en moeten twee beurten worden overgeslagen. De speler die het eerst bij de deur van het woonhuis komt is winnaar.

4. Wie vangt de muis

Inhoud
- 1 speelveld
- 33 pionnen
- 1 dobbelsteen met 1, 2 en 3 ogen of cijfers

Spelregels
Hel spel kan gespeeld worden door 2, 3, 4 of 5 kinderen. Het doel van het spel is de muis dermate te omsingelen dat hij niet ontsnappen kan. Een van de kinderen is de muis en zet de grijze pion in het midden van het veld. De andere kinderen zetten hun pionnen (poezen) op de buitenste rij van het veld. De kleur van de pionnen moet corresponderen met de kleur van het veld. Een van de kinderen met de poezen begint het spel. Hij of zij mag het aantal plaatsen naar voren schuiven wat de dobbelsteen aangeeft. Wordt bv. 3 gegooid mogen 3 pionnen 1 plaats of 1 pion 3 plaatsen verschuiven. Na elke worp van de poezen mag de muis zonder de dobbelsteen te werpen 1 of 2 plaatsen verschuiven en mag daarbij alle kanten op bewegen maar niet over de zwarte lijn, er mag ook niet worden gesprongen. Het is voor de poezen gunstig om in gesloten formatie voort te gaan. Wanneer de muis een poezenformatie kan doorbreken heeft de muis gewonnen.

5. Bingo

Inhoud

- 1 speelveld
- 36 kaartjes met afbeeldingen van gekleurde cirkels

Spelregels

Het spel kan gespeeld worden door 2, 3 of 4 kinderen. Alvorens men met bingo aanvangt worden de 36 kaartjes in het midden van de tafel gelegd met de witte kant boven. Aan elk kind wordt een speelvlak met stippen van 1 t/m 9 toegewezen. Om de beurt mogen de kinderen 1 kaartje pakken en kijken of het qua kleur en aantal correspondeert met de kleur en het aantal op het speelvlak, is dat het geval dan wordt daar het kaartje opgelegd. Wanneer het kaartje niet correspondeert wordt het weer met de witte kant boven teruggelegd en gaat de volgende speler verder. Degene die alle vlakken opgevuld heeft roept luid bingo.

6. Drie op een rij

Inhoud

- 1 speelveld
- 2 x 5 afbeeldingen van poezen en honden

Spelregels

Het spel kan gespeeld worden door 2 kinderen. De ene speler krijgt de afbeeldingen van poezen toegewezen de andere speler de afbeeldingen van honden. Om de beurt mogen de spelers een kaartje op het speelveld leggen. Daarbij moet goed opgelet worden hoe de tegenspeler de kaartjes legt. Het is de bedoeling te proberen drie kaartjes met gelijke afbeeldingen verticaal, horizontaal of diagonaal neer te leggen. Er is niet altijd een winnaar bij dit spel.

School games box

1. Teasing

Play set contents

- a game board
- 16 playing pieces
- 1 die with dots from 1 to 6
- 1 die with numbers

Rules

The game may be played by 2, 3 or 4 children. Each player puts three of his/her pieces on the starting squares of his/her own colour. The fourth piece is put on the starting place of his/her colour. Each player throws the die once. Whoever throws the highest number starts. Each player may advance his/her piece in the direction of the arrow the number of places indicated by the die. As soon as the starting place is free another piece may placed on it. A player may land on an opponent's square. In that case the opponent's piece must be moved backward to the start.
The first player whose four pieces have reached the final squares is the winner. The piece can only be moved into the final squares if the exact number to reach them is thrown.

2. Balloon game

Play set contents

- a game board
- 24 chips
- 1 coloured die
- 1 die with numbers

Rules

The game may be played by 2, 3 or 4 children. The game can be played with either a coloured die or a die with numerals. Each player chooses six balloons and gets as many chips in the corresponding colour. To start the game each player throws the die with the numbers. Whoever throws the highest starts. He/she may continue using either the coloured die or the numbered die. If the player throws the number or colour of his/her balloon on the game board, he/she puts a chip on this balloon. Whoever gets rid of all his/her chips first is the winner.

3. Shopping

Play set contents

- a game board,
- 1 coloured die
- 4 pieces.

Rules

The game may be played by 2, 3 or 4 children. Starting point of this game is the garden-gate. Taking turns, each player throws the coloured die once. Whoever throws "blue" starts. Then the children take turns throwing the coloured die and move their piece to the nearest space corresponding with the colour of the dice. Whenever a player lands at a shop, he/she must skip a turn. If a player lands at a restaurant, two turns must be skipped (to enjoy a nice cup of coffee). Whoever reaches the front door of the house first is the winner.

4. Catch the mouse

Play set contents

- a game board
- 33 pieces
- 1 die with 1, 2 and 3 dots or numbers

Rules

The game may be played by 2, 3, 4 or 5 children. The object of the game is to prevent the mouse from escaping by surrounding it. One of the players is the mouse and he puts a grey piece in the centre space. The other players put their pieces (cats) on the outer rows of the space. The colour of the piece must correspond with the colour of the space. One of the cats starts the game by moving forward the number of places indicated by the die. If a 3 is thrown, 3 pieces can move 1 place or 1 piece can move 3 places, for example. After each time the cats throw, the mouse may move 1 or 2 places into any chosen direction without throwing the die but never over the black line. Spaces cannot be skipped. It is best for the cats to move together in a line. If the mouse manages to break through the cats' line, the mouse wins.

5. Bingo

Play set contents

- a game board
- 36 cards with pictures of coloured circles

Rules

The game may be played by 2, 3 or 4 children. Before starting the 36 cards are put in the middle of the table face down. Each player gets his/her own space containing a series of dots from 1 to 9. Each of the players takes a turn picking one card. If this card corresponds to the colour and number of circles on his space, the card is put on top of it (face up). If the card can't be put on the space, it must be put back in the middle of the table (face down). The next player continues. The first player who covers all his squares calls: bingo.

6. Three in a row

Play set contents

- a game board
- 2 x 5 cards with pictures of cats and dogs

Rules

The game can be played by two players. One player takes the pictures of the cats, the other player takes the dogs. The players take turns putting a card on the game board, carefully watching the situation created by the opponent's cards. The object of the game is to lay three identical cards in a row either horizontally or vertically or diagonally. There is not always a winner in this game.

Schulspielekiste

1. Reizen

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 16 Steine
- 1 Punktewürfel
- 1 Zahlenwürfel

Spielregeln

Das Spiel kann mit 2, 3 oder 4 Kindern gespielt werden. Jeder Spieler setzt 3 seiner Steine auf die Anfangsfelder seiner Farbe. Der vierte Stein wird auf das Startfeld seiner Farbe gesetzt. Alle Spieler würfeln jetzt einmal. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt. Jeder Spieler darf seinen Stein in Pfeilrichtung so viele Felder weiterschieben, wie er Punkte gewürfelt hat. Sobald das Startfeld frei ist, darf ein neuer Stein eingesetzt werden. Kommt man unterwegs auf das Farbfeld eines Gegenspielers, so muss man zurück zum Startfeld. Der Spieler, der zuerst mit allen vier Steinen auf den viereckigen Zielfeldern steht, hat das Spiel gewonnen. Man darf die Steine nur mit der richtigen Anzahl
gewürfelter Punkte auf die Zielfelder setzen.

2. Ballonspiel

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 24 Spielmarken
- 1 Farbwürfel
- 1 Zahlenwürfel

Spielregeln

Das Spiel kann mit 2, 3 oder 4 Kindern gespielt werden. Das Spiel kann sowohl mit dem Farbwürfel als auch mit dem Zahlenwürfel gespielt werden. Jedem Kind werden sechs Ballons sowie eine gleiche Anzahl Spielmarken mit derselben Farbe zugewiesen. Jeder Spieler würfelt einmal mit dem Zahlenwürfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf beginnen. Entspricht die gewürfelte Farbe oder Zahl der Farbe oder Zahl des Ballons auf dem jeweiligen Spielfeld, dann wird eine Spielmarke darauf gelegt. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können der Farb- und Zahlenwürfel kombiniert gebraucht werden. Der Spieler, der zuerst alle Spielmarken auf das Spielfeld legen konnte, hat gewonnen.

3. Das Einkaufsspiel

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 1 Farbwürfel
- 4 Steine

Spielregeln

Das Spiel kann mit 2, 3 oder 4 Spielern gespielt werden. Begonnen wird beim Zaun im Garten. Jeder Spieler würfelt einmal mit dem Farbwürfel. Der Spieler, der die blaue Farbe gewürfelt hat, darf beginnen. Danach würfeln die Kinder der Reihe nach mit dem Farbwürfel.

Die gewürfelte Farbe gibt an, welches nächstliegende Fach der gleichen Farbe besetzt werden darf. Bei jedem Geschäft muss einmal ausgesetzt werden. Kommt der Spieler zu einem Restaurant, dann trinkt er erst gemütlich eine Tasse Kaffee und muss darum zweimal aussetzen. Der Spieler, der zuerst die Tür des Hauses erreicht hat, hat gewonnen.

4. Wer fängt die Maus?

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 33 Steine
- 1 Würfel mit 1, 2 und 3 Punkten oder Zahlen

Spielregeln

Das Spiel kann mit 2, 3, 4 oder 5 Kindern gespielt werden. Der Sinn des Spieles liegt darin, die Maus so zu umzingeln, dass sie nicht mehr entwischen kann. Ein Spieler ist die Maus und setzt den grauen Stein in die Mitte des Feldes. Die anderen Kinder setzen ihre Steine (Katzen) auf die äußerste Reihe des Feldes. Hierbei muss die Farbe des Steins mit der Farbe des Feldes übereinstimmen. Eines der Kinder mit den Katzen beginnt das Spiel. Es darf seinen Stein so viele Felder weiterschieben, wie es Punkte gewürfelt hat. Wird z.B. eine 3 gewürfelt, dann dürfen 3 Steine ein Feld oder ein Stein drei Felder weitergeschoben werden. Nach jedem Wurf einer Katze darf die Maus, ohne zu würfeln, ein oder zwei Felder weitergeschoben werden und zwar in jede Richtung, aber nicht über die schwarze Linie. Springen ist auch nicht erlaubt. Es ist für die Katzen von Vorteil, sich in geschlossener Formation fortzubewegen. Wenn es der Maus gelingt, eine Katzenformation zu durchbrechen, hat sie gewonnen..

5. Bingo

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 36 Karten mit Abbildungen von Farbkreisen

Spielregeln

Das Spiel kann mit 2, 3 oder 4 Kindern gespielt werden. Vor Beginn des Spiels werden die 36 Karten in die Mitte des Tisches gelegt und zwar mit der weißen Fläche nach oben. Jedes Kind erhält ein Spielfach mit den Punkten 1 bis 9. Der Reihe nach dürfen die Kinder eine Karte nehmen und nachsehen, ob sie in Bezug auf die Farbe und die Punktzahl mit der Farbe und der Punktzahl auf dem Spielfach übereinstimmt. Ist dies der Fall, dann wird die Karte auf das Spielfach gelegt. Stimmt die Karte nicht überein, so wird sie wieder mit der weißen Fläche nach oben zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der alle Fächer gefüllt hat, ruft laut Bingo.

6. Drei in einer Reihe

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 2 x 5 Abbildungen mit Katzen und Hunden

Spielregeln

Das Spiel kann mit 2 Kindern gespielt werden. Ein Kind erhält die Karten mit den Katzen-abbildungen, das andere die mit den Hunden. Der Reihe nach dürfen die Spieler eine Karte auf das Spielfeld legen. Hierbei muss man gut achtgeben, wie der Gegenspieler seine Karten hinlegt. Ziel des Spieles ist es zu versuchen, drei Karten mit der gleichen Abbildung vertikal, horizontal oder diagonal hinzulegen. Hierbei gibt es nicht immer einen Gewinner.

Boîte à jeux scolaires

1. Picoti-picota

Contenu
- 1 plateau de jeu
- 16 pions
- 1 dé
- 1 dé à chiffres

Règles du jeu
Nombre de joueurs: 2, 3 ou 4 enfants. Chaque joueur met 3 de ses pions sur les cases de départ de sa couleur. Le quatrième pion est placé sur la case départ de sa couleur. Les joueurs jettent chacun le dé une seule fois. Celui qui obtient le plus gros chiffre a le droit de commencer. Chaque joueur avance son pion dans le sens de la flèche d'autant de cases que de points obtenus en jetant le dé. Dès que la case de départ est libre, le joueur peut y placer un nouveau pion. En cours de route, il se peut qu'un joueur arrive sur une case de la couleur de l'un de ses adversaires. Dans ce cas, le joueur doit regagner la case de départ. Le joueur qui arrive à positionner ses 4 pions dans les cases d'arrivée carrées avant les autres a gagné. Pour atteindre les cases d'arrivée, il faut obtenir le nombre exact de points en jetant le dé.

2. Jeu des ballons

Contenu
- 1 plateau de jeu
- 24 fiches
- 1 dé de couleurs
- 1 dé a chiffres

Règles du jeu
Nombre de joueurs: 2, 3 ou 4 enfants. Ce jeu peut se jouer aussi bien avec un dé de couleur qu'avec un dé à chiffres. Chaque enfant reçoit 6 ballons et les fiches de couleur correspondantes. Les joueurs jettent chacun le dé une seule fois. Celui qui obtient le plus gros chiffre a le droit de commencer. Si la couleur ou le chiffre jeté correspond à la couleur ou au chiffre du ballon sur le plateau de jeu, le joueur y dépose une fiche. Pour augmenter le degré de difficulté, vous pouvez utiliser le dé de couleur et le dé à chiffres en même temps. Le joueur qui parvient le premier à poser ses fiches sur le plateau de jeu a gagné.

3. Shopping

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 dé de couleur
- 4 pions

Règles du jeu

Nombre de joueurs: 2, 3 et 4 enfants. Le départ se trouve à la clôture du jardin.
D'abord, chaque joueur jette le dé de couleur. Celui qui obtient la couleur bleue peut commencer. Les enfants jettent ensuite le dé de couleur chacun à leur tour. La couleur qui sort indique qu'il faut aller à la case la plus proche de la même couleur. A chaque magasin, il faut passer un tour. Lorsqu'un joueur arrive sur la case d'un restaurant, il peut aller boire un petit café ... et passer deux tours.
Le joueur qui arrive le premier à la porte de la maison a gagné.

4. Les chats et la souris

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 33 pions
- 1 dé avec 1, 2 et 3 points ou chiffres

Règles du jeu

Nombre de joueurs: 2, 3, 4 ou 5 enfants. Le but du jeu est d'encercler la souri de manière à ce qu'elle ne puisse plus s'échapper. L'un des enfants incarne la souri et place le pion gris au milieu du plateau. Les autres enfants placent leurs pions (les chats) sur la rangée extérieure du plateau. La couleur des pions doit correspondre à la couleur du plateau. L'un des « enfants-chats » commence la partie. Il ou elle peut se déplacer vers l'avant du nombre de cases indiqué par le dé. Si, après avoir jeté le dé, le joueur obtient le chiffre 3, il peut avancer 3 pions d'une place ou un pion de 3 places. A chaque fois que les chats ont jeté le dé, la souris a le droit, sans avoir à jeter le dé, de se déplacer d'une ou de 2 cases, dans le sens qu'elle veut, mais sans dépasser la ligne noire. Elle n'a pas non plus le droit de faire des bonds. Pour les chats, il est préférable, sur un plan tactique, d'avancer en formation serrée. Lorsque la souris réussit à traverser une formation serrée de chats, elle a gagné.

5. Bingo

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 36 cartes sur lesquelles sont illustrés des cercles de couleurs

Règles du jeu

Nombre de joueurs: 2, 3 ou 4 enfants. Avant de commencer la partie, les 36 cartes sont posées au milieu de la table, face blanche tournée vers le haut. Chaque enfant reçoit une surface de jeu et des points de 1 à 9 lui sont attribués. Chacun à leur tour, les enfants peuvent tirer 1 carte et regarder si sa couleur ou son chiffre correspond à la couleur et au chiffre de la surface de jeu. Si c'est le cas, le joueur pose sa carte sur la surface de jeu de même
couleur. Lorsque la carte ne correspond pas, elle est reposée avec la face blanche tournée vers le haut, et c'est au tour du joueur suivant. Celui qui a rempli toutes les cases crie « bingo »
bien fort.

6. Trois sur trois

Contenu

- 1 surface de jeu
- 2 x 5 images de chats et de chiens

Règles du jeu

Nombre de joueurs: 2 enfants. L'un des joueurs reçoit les images représentant des chats et l'autre des chiens. Les joueurs peuvent chacun à leur tour poser une carte sur la surface de jeu. Il faut faire bien attention à la façon dont l'adversaire a posé ses cartes. Le but du jeu est d'essayer de poser trois cartes avec la même image sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale. Il n'y a pas toujours de gagnant à ce jeu.

educo
doing is learning. heutink

doing is learning. heutink

Heutink Nijverheidsstraat 45 7461 AD Rijssen Holland tel.: +31(0)548 53 66 00 www.educo.nl educo@heutink.nl